

 XBOX 360.

BINARY DOMAIN™





⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

2080, ap. J.C, Baie de Tokyo.

La zone de la baie, autrefois éblouissante, est maintenant délaissée dans le silence le plus total. Le niveau de la mer est monté avec le réchauffement climatique qui commença au 20^e siècle. La construction d'une énorme digue de 100 mètres de haut autour de la baie de Tokyo dure depuis 50 ans. Le sergent Dan Marshall, de la force spéciale des « Casseurs », avance sous la mer, de nuit, les yeux rivés sur la digue.

Sous les ordres de l'IRTA – l'Agence Internationale de Technologie Robotique, organisation d'inspection des Nations Unies – Dan a pour mission d'arrêter Yoji Amada, fondateur de la société Amada, le plus grand concepteur de robots du Japon. Le Dr Amada est soupçonné d'avoir créé des robots à aspect humain, les « Simulacres », violant ainsi le traité international qui interdit cette pratique.

Le gouvernement japonais, qui a adopté une position politique isolationniste, n'hésitera pas à éliminer tout entrant illégal. En d'autres termes, l'équipe de Dan va devoir faire face au feu nourri des forces de robots de sécurité. Cependant, Dan, qui répond au surnom de « Survivant », esquisse un rictus provocateur: Les corps métalliques ne cessent de s'entasser au beau milieu des tirs. Dan et les Casseurs s'infiltrèrent dans les profondeurs de Tokyo.

Mais tous ignorent qu'une menace envers toute l'humanité les attend là-bas.

BINARY DOMAIN™

TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRER	2
COMMENT JOUER	4
XBOX LIVE	11
OPTIONS	14
SUPPORT PRODUIT	16

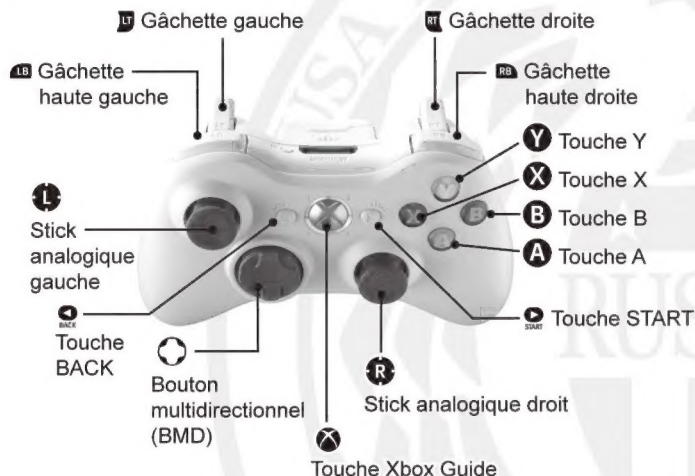
Merci d'avoir acheté *BINARY DOMAIN™*. Ce logiciel a été conçu pour être utilisé avec la console de jeu et de divertissement Xbox 360® de Microsoft®. Lisez ce manuel d'instructions attentivement avant de commencer à jouer.

DÉMARRER

PARAMÈTRES HDTV

Pour profiter de l'affichage en haute définition, connectez votre console Xbox 360® à une télévision avec un câble AV HDMI ou un câble audio/vidéo haute définition Xbox 360. Si vous utilisez un câble audio/vidéo haute définition Xbox 360, réglez le bouton du port AV sur « HDTV ». Vous devriez également sélectionner la position HDTV sur l'interface Xbox, si votre télévision est compatible avec les résolutions 720p, 1080i et 1080p.

MANETTE Xbox 360®



CASQUE AVEC MICROPHONE

Le jeu est compatible avec l'utilisation d'un casque avec micro pour la reconnaissance vocale durant le jeu principal et pour chatter en mode Xbox LIVE®. Branchez le micro/casque Xbox 360 sur la manette Xbox 360. Si vous utilisez un casque sans fil, vous devez d'abord le synchroniser avec votre console Xbox 360. Veuillez vous référer au manuel d'instructions du casque pour plus de détails sur les paramètres.

COMMANDES DES MENUS

Utilisez le stick analogique gauche ou le bouton multidirectionnel pour déplacer la sélection, la touche **A** pour sélectionner/confirmer, et la touche **B** pour revenir en arrière/annuler.

MENU PRINCIPAL

À l'écran de titre, appuyez sur la touche **B** pour afficher le menu principal.

CAMPAGNE

C'est le mode principal du jeu. Sélectionnez parmi les options suivantes :

CONTINUER

Reprendre la dernière partie. Vous recommencerez à partir du dernier point de contrôle que vous aurez passé.

NOUVELLE PARTIE

Commencer une nouvelle partie. S'il n'y a aucune donnée de sauvegarde, ce sera votre seul choix. D'abord, choisissez le niveau de difficulté du jeu (**PROMENADE**, **DÉROUILLÉE** ou **SURVIE**). Ensuite, choisissez **Créer nouvelles données de sauvegarde** pour en créer dans un emplacement ou écrasez des données existantes.

CHARGER PARTIE

Sélectionnez des données de sauvegarde pour reprendre la partie.

Xbox LIVE

Accédez au mode Xbox LIVE (p. 11) pour jouer avec ou contre d'autres joueurs.

OPTIONS

Accédez au menu des Options (p. 14).

À propos de la sauvegarde automatique



La partie sera sauvegardée automatiquement à certains moments-clés. Veuillez ne pas éteindre la console pendant que la sauvegarde est en cours. Cette icône s'affichera au moment de la sauvegarde.



COMMENT JOUER

La description suivante se base sur le mode CAMPAGNE. Cependant, plusieurs points restent valables en mode Xbox LIVE.

INTERFACE

1 Votre objectif en cours

2 Crédits

Vous pouvez dépenser vos crédits dans les boutiques. (p. 9)

3 Trousses de secours restantes

4 Arme équipée

5 Munitions

En haut : balles dans le chargeur

En bas : balles totales disponibles pour l'arme

6 Onde de choc

En haut : la jauge bosonique

En bas : le total de tirs disponibles

7 Statut du micro

8 Informations sur les membres de l'équipe

Un indicateur apparaît au-dessus de chaque partenaire. La couleur de leur pouls indique le statut de leur santé (blanc/jaune/rouge). Si leur niveau de confiance change (p. 8), une flèche vers le haut ou le bas apparaîtra au-dessus de l'indicateur. S'ils sont hors-champ, l'indicateur apparaîtra au bord de l'écran pour indiquer la direction approximative dans laquelle ils se situent. Vous pouvez masquer ou afficher les informations sur les membres de l'équipe en appuyant sur la touche **Q**.

9 Viseur

Dès que vous pointez votre arme, un viseur apparaîtra. Son aspect varie selon le type de l'arme.

10 Icône d'action

Dès qu'une certaine action est possible, une icône apparaîtra en même temps que la touche (ou la manipulation) requise.



SÉLECTION DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE

La campagne démarre avec vous (Dan) et Big Bo. À mesure que le jeu avance, d'autres membres vous rejoindront. Les membres seront divisés en détachements et également en groupe plus restreints avant certaines missions. De plus, vous pouvez appuyer sur la touche **Y** pour consulter le statut du membre (mis à part Dan). Voir STATUT (p. 10) pour plus de détails.



COMMANDES

Il existe deux types de commandes (style Assaut et style Éclaireur) qui varient légèrement. Vous pouvez les changer dans les Options (p. 14). Certaines touches sont assignées à plusieurs fonctions selon la situation.



DÉPLACEMENTS

Utilisez le stick analogique gauche pour avancer, reculer, et aller sur les côtés. Maintenez enfoncée la touche **A** (appuyez sur le stick analogique gauche en style Éclaireur) tout en avançant afin de foncer (courir). Le stick analogique droit contrôle la caméra. Le déplacement dépend aussi de l'angle de la caméra ; la déplacer changera donc aussi la direction des déplacements du personnage.

ESQUIVER/SE CACHER/ESCALADER/SE SERVIR D'UNE ÉCHELLE

Appuyez sur la touche **A** et sur le stick analogique gauche dans une direction donnée pour passer en mode esquive.

Quand vous vous tenez près d'un objet derrière lequel vous pouvez vous cacher, appuyez sur la touche **A** pour vous mettre à couvert. Quand vous vous cachez, vous pouvez faire feu, à l'évêglette ou en visant.



Quand vous vous dissimulez derrière des objets bas, comme des sacs de sable, vous pouvez les escalader. Appuyez sur le stick analogique gauche vers le haut puis sur la touche **A** pour sauter par-dessus.

Pour monter ou descendre d'une échelle, tenez-vous devant et appuyez sur la touche **A** pour la saisir. Vous pouvez ensuite monter ou descendre.

Remarque : Sauter par-dessus certains objets nécessite l'utilisation de la touche **B** (à la place de la touche **A**) selon que vous vous teniez debout ou que vous couriez. Observez l'icône d'action qui apparaît pour savoir sur quelle touche appuyer.

OBSERVATION

Pendant la partie, et en particulier durant les conversations avec vos coéquipiers, vous verrez une icône caméra. Maintenez enfoncée la touche **Y** et la caméra se tournera vers le point d'intérêt.



Pendant certaines scènes sans combat, vous verrez également l'icône caméra au-dessus de certaines personnes, généralement vos coéquipiers, dès que vous vous approcherez d'eux. Appuyez sur la touche **Y** pour engager une conversation.

TIREZ AVEC UNE ARME

Vous pouvez faire feu en appuyant sur la gâchette droite. Même si vous pouvez vous en passer, il vaut mieux d'abord viser en maintenant la gâchette gauche enfoncée et en utilisant le stick analogique droit pour ajuster la visée. Les munitions sont automatiquement rechargées lorsque le chargeur est vide, cependant vous pouvez le faire manuellement en appuyant sur la gâchette haute droite (touche **X** en style Éclaireur). N'oubliez pas de ramasser des munitions avant d'en être à court.



CHANGER D'ARME

Normalement, vous pouvez transporter quatre armes, mais ne pouvez en utiliser qu'une à la fois. Appuyez sur le bouton multidirectionnel pour choisir l'arme à équiper.

Gauche	Arme principale	Votre arme principale, le fusil d'assaut.
Droite	Arme secondaire	Ramassez des armes ou achetez-en à la boutique pour en faire votre arme secondaire.
Haut	Arme de poing	Une arme de poing aux munitions illimitées.
Bas	Explosifs	Des grenades à lancer sur les ennemis.

Remarque : En mode Xbox LIVE, les munitions de votre arme de poing sont limitées.

Armes spéciales

Il existe également des armes spéciales que vous pouvez transporter en plus des quatre types ci-dessus. Ce type sera utilisé jusqu'à ce que vous sélectionnez l'un de ces quatre, auquel cas vous vous débarrasserez de l'arme que vous utilisiez. De plus, si vous ramassez un bouclier, vous serez limité à l'utilisation de votre arme de poing. Il y a encore d'autres armes qui répondent à des règles différentes. Vous ne pourrez peut-être pas transporter ces armes/boucliers au-delà d'un certain point sur le champ de bataille, en particulier quand vous montez/descendez des échelles ou que vous passez au chapitre suivant.



ONDE DE CHOC

L'onde de choc est une attaque puissante qui peut détruire les ennemis et les obstacles, et que seul le fusil d'assaut de Dan peut envoyer. Tout d'abord, passez à l'arme principale si ce n'est déjà fait. Ensuite, maintenez la gâchette haute droite enfoncée pour afficher la jauge d'onde de choc. Quand la jauge est pleine, relâchez la gâchette haute droite pour tirer.

Remarque : L'onde de choc n'est pas disponible en mode Xbox LIVE.

Charger l'onde de choc

Vous devrez d'abord charger votre fusil d'assaut d'énergie afin de vous servir de l'onde de choc. Trouvez une source d'énergie. Vous pouvez voir le montant d'énergie chargée dans la jauge bosonique. Quand cette dernière est pleine à 100%, le nombre de tirs possible augmentera de 1 (jusqu'au maximum actuel).

ATTAQUE RAPPROCHÉE

Si un ennemi est proche, vous pouvez l'attaquer en le frappant avec votre arme. Appuyez sur la touche **X** (appuyez sur le stick analogique droit en style Éclaireur).



RAMASSER DES OBJETS

En général, vous pouvez ramasser des objets en appuyant sur la touche **B**. À certaines occasions, vous ramasserez les objets automatiquement en marchant dessus. Observez les schémas suivants :



Objets

À plusieurs endroits donnés, vous trouverez des boîtes de munitions, des trousse de secours, des nanomachines ou des logiciels de sécurité. Tenez-vous près d'eux et appuyez sur la touche **B** pour les ramasser.

Armes

Vous pouvez ramasser les armes que lâchent les ennemis abattus et les transporter comme arme secondaire. Ramassez l'arme comme vous le feriez pour les objets. Si vous avez déjà une arme secondaire, vous vous débarrasserez de celle-ci et la remplacerez par celle que vous ramassez. Les armes jetées peuvent être récupérées plus tard. Si vous êtes déjà équipé de l'arme que vous trouvez, alors vous en ramasserez les munitions en marchant dessus.

Vous ramassez les explosifs de la même manière.



Cellules bosoniques

Vous trouverez des cellules bosoniques pour charger votre jauge bosonique auprès d'ennemis abattus. Vous pouvez les ramasser en marchant dessus.

Capacité maximum

Vous pouvez transporter un nombre limité de trousse de secours et de munitions. Si vous tentez d'en ramasser au-delà de vos capacités, l'une de ces icônes s'affichera, indiquant que vous avez atteint le maximum.



EXAMINER

Pour examiner divers objets accessibles, tel que les boutiques (p. 9) et autres appareils, tenez-vous devant et appuyez sur la touche **B**.



Commandes lors d'événements spéciaux

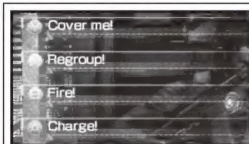
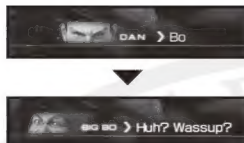
Plusieurs événements requièrent des commandes spéciales, comme glisser le long de la digue, piloter un jet-ski ou bien une grue. Vous verrez des instructions de commandes avant ou pendant ces événements.

COMMANDE VOCALE

Si vous utilisez un casque, vous pouvez parler dans le micro pendant la partie pour donner des ordres à vos coéquipiers ou pour répondre à leurs questions. Vous pouvez aussi donner des ordres à un seul partenaire en l'appelant d'abord par son nom.

Maintenez la gâchette haute gauche enfoncée pour consulter une liste de mots/réponses possibles. De plus, accédez à la **liste de mots reconnus** dans PARAMÈTRES RECONNAISSANCE VOCALE dans les Options (p. 14) pour une liste complète des mots que le jeu peut reconnaître.

Communiquer avec vos coéquipiers est une partie importante car elle contribue à leur niveau de confiance (voir ci-dessous).



Pas de casque ?

Vous pouvez jouer au jeu sans casque, cependant votre capacité à communiquer avec vos coéquipiers en sera limitée. Maintenez la gâchette haute gauche enfoncée pour afficher une liste d'ordres/réponses. Vous verrez les icônes des touches près des réponses possibles. Appuyez sur la touche correspondant à votre choix.

COÉQUIPIERS & NIVEAU DE CONFIANCE

Vos coéquipiers se déplacent avec leur propre IA, que leur niveau de confiance envers vous affecte. Si leur niveau de confiance est élevé, leur efficacité au combat augmentera. Ils peuvent même suivre des ordres qui semblent trop irréfléchis. Si leur niveau de confiance est faible, ils risquent de ne pas suivre vos consignes, ce qui réduira leur efficacité au combat. Vous pouvez vérifier le niveau de confiance de chaque personnage à l'écran de statut du menu de pause (p. 10).



Le niveau de confiance augmentera ou chutera selon divers facteurs. Par exemple, si vous réussissez ce que l'on attend de vous, leur niveau de confiance augmentera. Si, au contraire, vous échouez ou que vous agissez de manière irréfléchie, leur niveau de confiance chutera. Tirer sur vos coéquipiers (tir allié) est aussi un moyen sûr de perdre leur confiance.

Les conversations avec vos coéquipiers détermineront également l'augmentation et la chute du niveau de confiance. Il pourra par exemple plus ou moins monter ou chuter selon ce que vous répondez à un coéquipier. Leur niveau de confiance les fera également réagir différemment à une même réponse.

Chaque personnage a également tendance à préférer certaines réactions de votre part. Par exemple, Big Bo aimera se faire féliciter pour ses actions. Trouvez les caractéristiques de chaque coéquipier et communiquez en conséquence. Mais n'oubliez pas qu'il est parfois nécessaire de les réprimander quand ils se laissent emporter.



DÉGÂTS ET RÉCUPÉRATION



Bien que le jeu n'affiche pas votre santé, les bords de l'écran deviendront rouges quand vous vous faites blessé. Évitez de prendre davantage de dégâts et vous récupérerez votre santé peu à peu.

Si vous vous faites blessé de manière critique, vous serez immobilisé. Il vous faudra une trousse de secours pour récupérer. Si vous en avez, appuyez sur la touche **B** pour

vous en servir. Vos coéquipiers peuvent aussi vous demander si vous avez besoin d'eux. Vous pouvez répondre avec la commande vocale.

Vos coéquipiers peuvent également se faire blessé au combat. Allez les soigner si vous avez des trousses de secours.

Si un membre de l'équipe, vous inclus, reste en condition critique trop longtemps, il finira par mourir et la mission sera un échec.

Remarque : À certains moments du jeu, la mission peut se solder par un échec dès que vous vous faites blessé de manière critique, que vous ayez des trousses de secours ou non.



CRÉDITS ET BOUTIQUES



Vous gagnez des crédits en battant des ennemis. Briser davantage de membres de l'ennemi vous rapportera plus de crédits.

Avec des crédits, vous pouvez acheter des armes, des munitions et des objets, ou bien améliorer une arme principale à la boutique. Choisissez **ACHAT** pour obtenir des armes/munitions/objets, ou bien **AMÉLIORATION** pour améliorer votre arme principale (ou coéquipiers). Pour améliorer, choisissez l'arme puis la partie que vous voulez améliorer.

Remarque : si vous achetez une arme, l'arme du même type que vous aviez déjà sera perdue.



MENU DE PAUSE

Appuyez sur la touche **PAUSE** pour mettre la partie en pause et afficher le menu de pause.

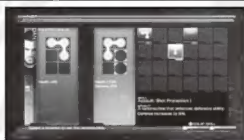


STATUT

Consultez-y le statut et les compétences de l'équipe. Si vous êtes divisés en plusieurs détachements, vous pouvez consulter uniquement le statut de votre équipe. Choisissez un membre pour afficher son statut. Appuyez ensuite sur la gâchette haute gauche ou droite pour passer à un autre personnage. Pour régler ses compétences, appuyez sur la touche **Y**.

Nanomachines & Réglage des compétences

Les nanomachines sont des appareils qui permettent d'améliorer les compétences du personnage. Vous les obtiendrez en les achetant dans les boutiques ou sur le champ de bataille. Vous pouvez personnaliser les compétences en plaçant des blocs de nanomachines dans les emplacements libres. Les blocs de nanomachines peuvent prendre jusqu'à trois emplacements, et vous pouvez continuer à placer des nanomachines jusqu'à ce que les six emplacements soient remplis comme un puzzle. Choisissez les compétences que vous voulez améliorer avec soin.



FICHIERS DE DONNÉES

Consultez diverses données.

RAPPORTS DE L'IRTA

Voir les rapports de chaque mission. Vous pouvez en obtenir certains en trouvant un logiciel de sécurité sur le champ de bataille.

DONNÉES SUR LES ARMES

Voir les données de toutes les armes apparaissant dans le jeu. Ces données seront mises à jour dès que vous trouverez une nouvelle arme.

DONNÉES SUR LES ENNEMIS

Voir les données de tous les ennemis apparaissant dans le jeu. Ces données seront mises à jour dès que vous croiserez un nouvel ennemi.

CHARGER LE POINT DE CONTRÔLE

Vous reviendrez au point de contrôle précédent. Toute progression non sauvegardée sera perdue.

CHARGER LE CHAPITRE

Sélectionnez le chapitre et la scène auxquels vous voulez jouer. Vous devrez alors choisir **Créer nouvelles données de sauvegarde** pour en créer de nouvelles ou vous devrez écraser un fichier de données existant.

OPTIONS

Accédez à l'écran des options (p. 14).

QUITTER LA PARTIE

Quittez la partie pour revenir au menu principal.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous permet de vous connecter à plus de jeux, plus de divertissements et de vous amuser encore plus. Rendez-vous sur www.xbox.com/live pour en savoir plus.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

MENU DU MODE Xbox LIVE

Choisissez **MODES VS** pour jouer équipe contre équipe, chacun pour soi ou coopérer avec vos amis dans **INVASION**.

Voici les fonctions des touches dans le menu du mode Xbox LIVE :

Touche X	Voir les Classements , Défi (voir tous les défis liés aux armes ou au score de match) ou Stats de jeu .
Touche C	Modifier les Paramètres compétences pour chaque classe, Paramètres chat rapide (enregistrer jusqu'à quatre messages personnalisés) ou Paramètres Clan . Configurez ces paramètres avant de créer/rejoindre une partie.

GESTION DU MENU

Vous pouvez soit rejoindre un accueil existant soit en créer un nouveau pour héberger la partie.

RECHERCHER UNE PARTIE

Trouvez un accueil pour une partie. Sélectionnez les règles (MODES VS) ou la mission (INVASION) que vous voulez chercher ou **Partie rapide** pour toute partie disponible. Lorsque des accueils disponibles ont été trouvés, choisissez-en un à rejoindre. Si aucun accueil n'est trouvé, appuyez sur la gâchette haute droite pour faire une nouvelle recherche.

CRÉER UNE PARTIE

Devenez l'hôte en créant un accueil. Sélectionnez d'abord **Partie publique** (ouvert à tout le monde) ou **Partie privée** (uniquement pour les joueurs invités). Faites ensuite votre choix parmi les options du menu disponible pour configurer les règles, le niveau ou la mission. Si vous créez une partie publique, vous aurez l'option de **Choisir un nom d'accueil**. Une fois prêt, sélectionnez **Créer une partie**.

Choisir les règles	Choisir les règles du jeu (MODES VS).
Sélectionner un niveau	Sélectionner le niveau dans lequel jouer.
Activer/désactiver le tir allié	Régler ce paramètre pour les MODES VS.
Configurer les règles	Régler des règles plus en détails (MODES VS – partie privée uniquement).

ACCUEIL

Tous les participants attendent dans l'accueil, qui est en fait le champ de bataille dans lequel vous jouerez. Vous devez d'abord choisir une classe avant d'y entrer. Vous pouvez alors y circuler librement jusqu'à ce que l'hôte commence la partie.

Inviter des amis

L'hôte peut inviter des amis à partir de l'accueil. Appuyez sur la touche **V**, puis sélectionnez un ami que vous voulez inviter. Vos amis pourront alors entrer dans l'accueil en acceptant votre invitation.

Vous pouvez envoyer des invitations pour des parties publiques ou privées. Le seul moyen de participer à des parties privées est d'accepter une invitation.

SÉLECTION DE LA CLASSE

Vous devez choisir une classe de soldat avec une gamme d'armes lorsque vous entrez dans un accueil, avant le début d'un round (d'une partie à plusieurs rounds) ou lorsque vous réapparaissiez après avoir été tué. Utilisez vos points pour acheter de l'équipement supplémentaire. Sélectionnez **Ajouter équipement**, puis achetez ce que vous désirez. Sélectionnez **Prêt** une fois que vous avez fait votre choix.

ÉCRAN DE CARTE

Une fois dans l'accueil, appuyez sur la touche **C** pour afficher la carte du niveau, l'emblème de votre équipe (dans les règles de Baston en équipe) ou l'objectif de mission. Pour l'hôte, c'est aussi là que vous commencez la partie. Vous pouvez aussi afficher une carte moins détaillée en cours de jeu, mais rappelez-vous que la partie ne s'arrête pas lorsque vous consultez la carte.

Commencer la partie	Déclarer le début de la partie ou la mission. Seul l'hôte peut sélectionner cette option.
Sélectionner la classe	Changer la classe. Vous ne pouvez sélectionner cette option qu'à partir de l'accueil.
Options	Changer les paramètres du jeu.
Quitter la partie	Si l'hôte quitte la partie, un nouvel hôte sera alors choisi parmi les joueurs restants.

MODES VS

Choisissez un type de jeu et jouez chacun pour soi ou en équipe jusqu'à dix joueurs dans des parties à cinq contre cinq.

Après la partie, deux niveaux vous seront présentés pour la prochaine partie et vous déciderez par vote. Choisissez celui que vous préférez ou appuyez sur la touche **B** pour quitter.

INVASION

Jouez en équipe avec vos amis pour décimer les hordes d'ennemis apparaissant au fur et à mesure des rounds (jusqu'à 50). Jusqu'où parviendrez-vous à aller ? Après avoir terminé une zone (cinq rounds), vous pourrez changer votre classe.

Les membres qui sont morts lors d'un round ne réapparaîtront pas avant le début du suivant. La mission sera terminée si tous les membres du groupe meurent. À la fin du jeu, appuyez sur **C** pour revenir à l'accueil, ou sur la touche **B** pour partir.

Chat rapide

Vous pouvez envoyer des messages rapides aux autres. Maintenez la gâchette haute gauche pour afficher la liste des catégories de messages. Appuyez sur la touche qui correspond à votre choix, puis sur celle correspondant au message. Bien que la plupart des messages soient prédéfinis, vous pouvez aussi en enregistrer jusqu'à quatre personnalisés avant la partie (p. 12).

Scores, Points & Expérience

Vous gagnez des scores, des points et de l'expérience selon votre performance. Votre score individuel reflète vos actions telles que les victimes, l'assistance ou la réanimation des équipiers lors d'une partie, et apparaît dans les classements. Avec les points, vous pouvez acheter de l'équipement. Vous en avez 200 au début d'une partie ou d'une mission. Vous gagnez de l'expérience en faisant des matchs (ou en terminant des défis dans INVASION), ce qui permet à votre personnage d'évoluer.

OPTIONS

Modifiez divers paramètres de jeu. Sélectionnez d'abord l'une des quatre catégories, puis le paramètre à changer. Si l'option est disponible, choisissez **Par défaut** pour rétablir les valeurs par défaut de tous les paramètres.

COMMANDES

Modifiez divers paramètres relatifs aux commandes :

Type de commandes	Sélectionner un type de commandes : Style Assaut ou Style Éclaireur .
Inverser le contrôle caméra	Régler la direction du contrôle de la caméra : Par défaut , Inverser horizontalement , Inverser verticalement , or Horizontal/vertical .
Vitesse du contrôle caméra	Régler la vitesse du contrôle de la caméra. Déplacez la jauge entre - (plus lent) ou + (plus rapide).
Vibration	Activer/désactiver la vibration de la manette.

ÉCRAN

Modifiez divers paramètres relatifs à l'affichage :

Luminosité	Régler la luminosité de l'écran. Déplacez la jauge entre - (plus foncé) ou + (plus clair).
Valeur gamma	Régler la luminosité des tons moyens. Déplacez la jauge entre - (plus foncé) ou + (plus clair).
Taille affichage	Régler la taille de l'écran. Déplacez la jauge entre - (plus petit) or + (plus grand).

PARAMÈTRES DU JEU

Modifiez divers paramètres du jeu :

Visée assistée	Activer/désactiver la visée assistée. Débutant n'est disponible qu'avec le niveau de difficulté du jeu PROMENADE . Tous les autres niveaux de difficulté seront réglés sur Normal .
Commande vocale	Jouer Avec/Sans la commande vocale via le microphone.
Sous-titres	Choisir de jouer Avec/Sans les sous-titres.
Périphérique de stockage	Changer de périphérique de stockage pour sauvegarder/charger les données de sauvegarde. Cette option n'est disponible qu'à partir du menu principal.

PARAMÈTRES DE RECONNAISSANCE VOCALE

Testez la reconnaissance vocale et régler les paramètres. Il vous faut un micro/casque compatible.

Test de reconnaissance vocale	Tester la reconnaissance vocale afin de savoir si vos mots sont compris correctement.
Liste de mots reconnus	Consulter les mots reconnus par la reconnaissance vocale et vérifier les résultats avec un test de reconnaissance vocale.
Calibrer le seuil de reconnaissance	Vous pouvez régler le niveau acceptable de reconnaissance. Déplacez la jauge pour augmenter/baisser le seuil de reconnaissance. En le baissant, cela amènera le jeu à traiter des mots précédemment non reconnus comme étant corrects. Cela peut néanmoins causer des erreurs de reconnaissance. Appuyez sur la touche V pour rétablir le seuil par défaut.
Seuil du bruit	Régler le volume du bruit de fond pour empêcher les sons ambiants et la musique du jeu d'être détectés.

Copyright (C) 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

Permission est accordée, à titre gratuit, à toute personne obtenant une copie de ce logiciel et la documentation associée (le «Logiciel»), à traiter dans le logiciel sans restriction, incluant sans limitation les droits d'utiliser, copier, modifier, fusionner, publier, distribuer, et / ou vendre des copies du Logiciel, et à autoriser les personnes auxquelles le Logiciel est fourni pour le faire, à condition que la notice de copyright ci-dessus (s) et cette autorisation apparaissent dans toutes les copies du Logiciel.

LE LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ÉTAT" SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATION, LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-VIOLATION DES DROITS DE TIÈRES PARTIES. LE OU LES DÉTENTEURS DU COPYRIGHT NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTE RÉCLAMATION OU DOMMAGE INDIRECT OU CONSÉCUTIF OU DE TOUT AUTRE DOMMAGE, QUE CE SOIT DANS LE CADRE D'UN CONTRAT, D'UNE NÉGLIGENCE OU D'UNE AUTRE ACTION PRÉJUDICIABLE, DUS OU LIÉS À L'UTILISATION OU AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL.

Les polices de caractère incluses dans le jeu sont la création exclusive de DynaComware. Ce logiciel utilise des polices de caractère conçues spécialement sous licence de FONTWORKS Inc. FONTWORKS et les noms des polices de caractère sont des marques commerciales ou des marques déposées de FONTWORKS Inc.

Voice Recognition est fournie par SpeechFX, Inc.

SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez

www.sega.com/support

ou composez le **08 20 37 61 58**

(0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion).

Inscrivez-vous en ligne sur **www.sega.com** pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, distribuer, extraire, revendre, diffuser, communiquer au public ou transférer par tout moyen, intégralement ou en partie, ce Jeu ou la documentation l'accompagnant sans l'autorisation de SEGA.